ファイナルファンタジーⅥ

FINAL FANTASY VI

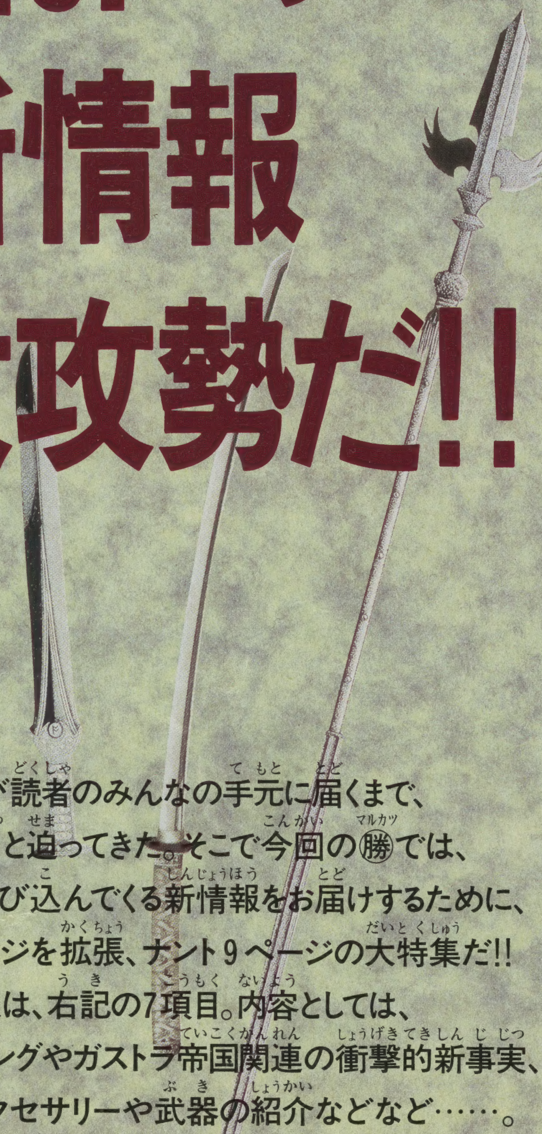
SFC	スクウェア	¥11,400	4月2日発売	RPG	24M	B

今回(勝)で紹介する情報はここにあげた7項目だ！



目を凝らしてしっかり見てくれ！

全9Pの新情報大攻勢だ!!



『FFⅥ』が読者のみんなの手元に届くまで、あと1カ月と迫ってきた。そこで今回の(勝)では、続々と飛び込んでくる新情報をお届けするために、紹介ページを拡張、ナント9ページの大特集だ!! 主な情報は、右記の7項目。内容としては、オープニングやガストラ帝国関連の衝撃的新事実、さらにアクセサリーや武器の紹介などなど……。



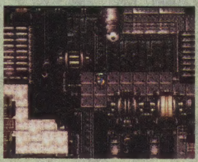
1 INFORMATION ONE

『Ⅵ』のオープニングはこれで決まり!?



2 INFORMATION TWO

新しいタイプの魔導アーマーが登場！



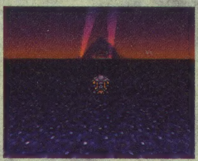
3 INFORMATION THREE

不気味な建物、それが魔導研究所



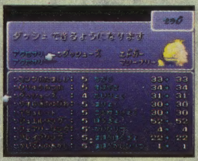
4 INFORMATION FOUR

闘技場(？)でキミはどんな敵と戦うか



5 INFORMATION FIVE

帝国首都ベクタは海に浮かんでいる……



6 INFORMATION SIX

様々な能力を持ったアクセサリーを紹介！



7 INFORMATION SEVEN

戦闘に欠かせない武器が初お目見え

1 今度はオープニングビジュアルのお目見えだ！

INFORMATION ONE『FFⅥ』のオープニングの流れがこれで見えてきた!?

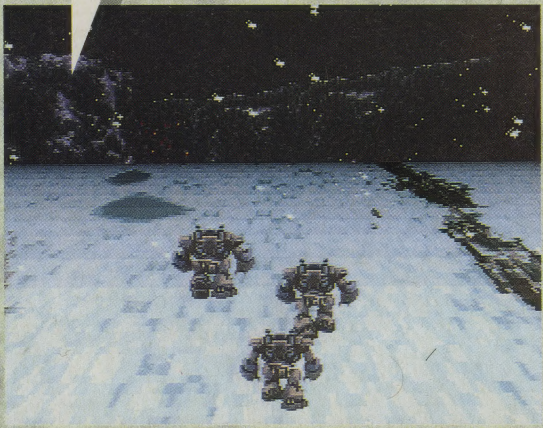
雪原を行く 3体の魔導アーマー そして前方には……

本誌ではこれまでに、オープニングに関する情報として、プロローグ、タイトルバックを紹介してきた。そして今回入手できたのが、右に掲載したオープニングビジュアルだ。とりあえず順を追って簡単に説明していこう。まず、雪が降りしきる雪原地帯を歩行する3体の魔導アーマーが出現。しばらく歩いていくと、前方に炭坑都市ナルシェが見えてくる。そして、そのバックに流れるのは、スクウェア開発陣をはじめとするスタッフロール……。こうしてみると、『Ⅵ』のオープニングって、なんだか映画みたいだよなあ。ワクワクしちゃうぜ！









勝 CHECK 前方に炭坑都市が出現！

以前紹介したタイトルバック、そしてプロローグにも登場した、炭坑都市ナルシェ。ゲーム序盤はこのナルシェが鍵となるはず!?



⬅タイトルバックのナルシェ。下の写真と同じだ。

22号に続き 勝編集部独断予想 **PART2!**

『FFVI』はこんな感じで物語が始まる!?

これまでに何度も紹介してきた『Ⅵ』のオープニング関連の情報。勝編集部では、これらの情報を分析、整理してみた結果、オープニング～ゲーム序盤の流れは、右のように展開すると予想したぞ！

1 タイトルバック



⬆暗雲が漂う空に、タイトルが浮かび上がる。この後、視点が地上へ降りていき、炭坑都市ナルシェが出現。

2 オープニングプロローグ



⬆プロローグ表示後、この画面に。3体の魔導アーマーが話をしている。「あの都市」とはもしかして……。

空を飛び、地面に潜り……
これで帝国軍は
さらにパワーアップ!?

『VI』に新兵器、魔導アーマーが登場するということが判明してから、はや3カ月。㊋ではほぼ毎号、これに関しての情報をお届けしてきた。そこで今回も……なんだけど、その情報というのがナント、すでに紹介ずみのタイプ以外に、新たに3タイプが登場するってこと！ 下の写真でそれぞれ紹介してあるから、チェックしといてくれ。でも、この新タイプの魔導アーマーもたぶん、ガストラ帝国の兵器なんだろうなあ。くわばらくわばら……。

魔導アーマーは
1種類だけではなかった……！

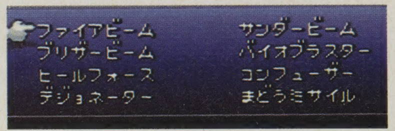
それぞれの特徴を持った
3種類の魔導アーマーが初登場!!

2
INFORMATION TWO

勝 CHECK

下の魔導アーマーの兵器はどんなもの？

下の写真は、本誌2号で紹介した魔導アーマーの兵器。今回登場した新タイプの魔導アーマーも、これと同じなのかな。それとも、また別の強力な兵器が搭載されてる…？



こちらはすでに紹介ずみのノーマル(?)タイプの魔導アーマー



上空から攻撃!?



スカイアーマー

☗その名のとおり、飛行能力を備えた魔導アーマー。魔導の力でプロペラ（？）が回転する!?

初期型アーマー!?



プロトアーマー

☗魔導アーマーのプロトタイプ（原型）ということらしい。ただし、戦闘能力は高いのだ。

地底から攻撃!?



ディッグアーマー

☗地中を進む大型魔導アーマー。物騒な腕と、巨大なタイヤ（キャタピラ？）を装備している。

3 オープニングビジュアル



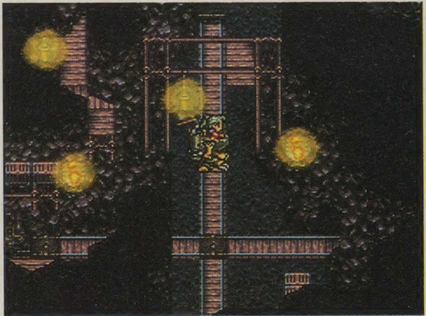
☗3体の魔導アーマー、そして前方には炭坑都市ナルシェが……。左の写真の続きということは確実!?

4 炭坑都市ナルシェ



☗このメッセージを見ると、左で紹介している魔導アーマーがナルシェに攻めこんできたということか……。

5 炭坑



☗ナルシェ内（？）の炭坑。この先には以前紹介した凍りづけのモンスターが！ ここまでの流れは完璧!?

この後にはいったい何が……？

3

INFORMATION THREE

謎の建造物、その名も魔導研究所

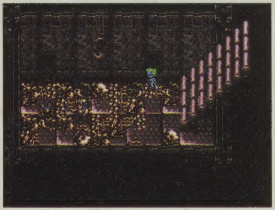
魔導の力を得たガストラ帝国の最先端施設か!?

超メカニカルな造り、しかし中は不気味な雰囲気が漂う……

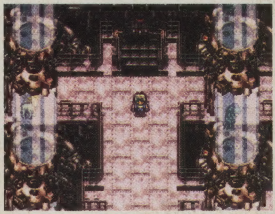
ここでは謎に満ちた、魔導研究所を紹介しよう。この建物、右の写真を見ると非常にメカニカルな構造であることがわかるんだけど、なんとなくうさんくさい……。魔導という名前だから、もしかしてガストラ帝国の最先端施設なのかもしれない。魔導アーマーもここで造ってたりしてね。

これはいったい何だ!? 気味が悪いぞ魔導研究所

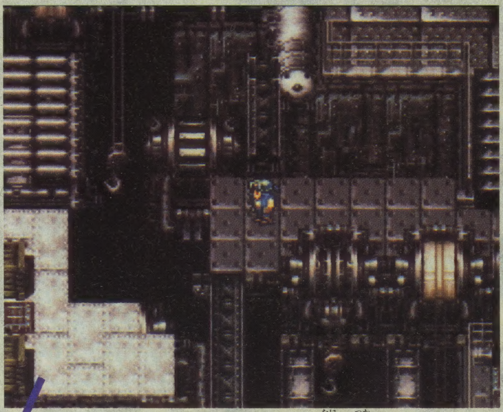
下の写真は、魔導研究所の内部。気味の悪い部屋、そして、カプセル内にいるのは幻獣か!?



⬆ヤバイ部屋だなあ。変なのが2匹いるけど、やっぱ強いのかな？

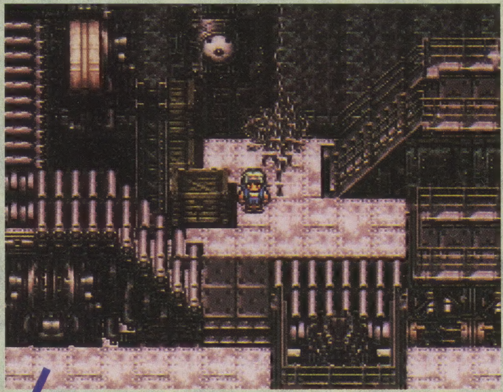


⬆左のカプセルの中にいるのは、もしかして召喚獣のユニコーン!?



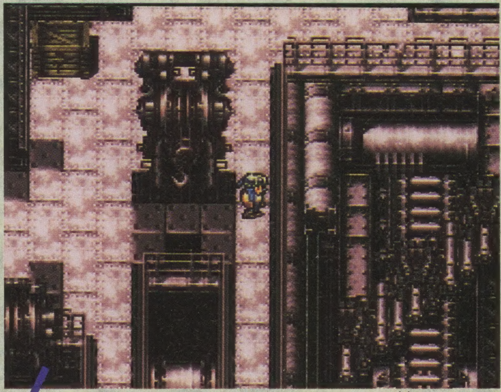
クレーンが…

⬆クレーンは何に使うんだろう……。下のフロアには何か重いものがある？



コンベアー!?

⬆前方にあるのはコンベアーか。これでもフロアの移動ができるのかな。



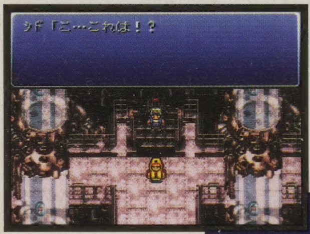
下には何が…

⬆コンベアー（？）が下のフロアへ続いている。それを眺めるロック。

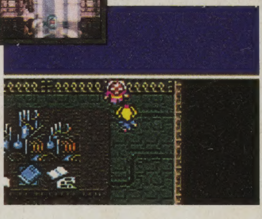
CHECK

おなじみのシドが今回も登場！

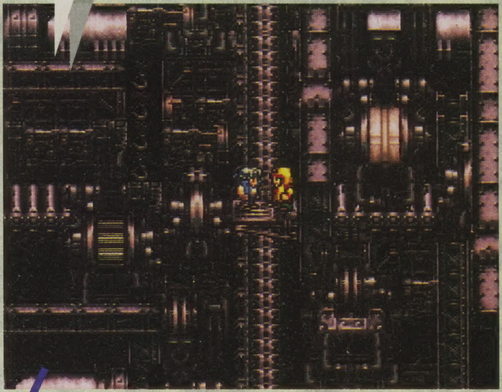
飛空艇の生みの親、といえばシド、といわれるほど、『FF』には欠かせない人物シド。『Ⅵ』でももちろん登場するけど、今回の役柄は博士。少し〝昇進〟したシド博士と魔導研究所との関係やいかに!?



⬆シド博士はこのカプセルの秘密を知っている!?

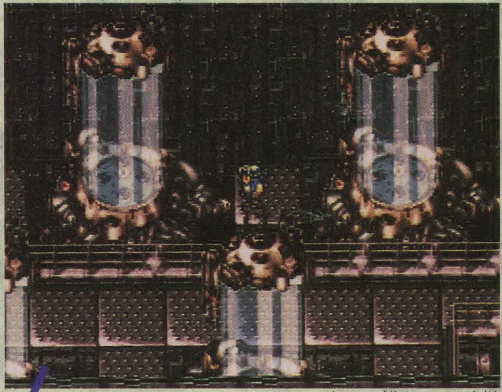


これは『V』のシド



エレベーター！

⬆各フロアの移動はエレベーターで。ロックと一緒にいる人物はシド？



大型試験管!?

⬆カプセルの中には何もない。魔導の力で試験管ベビーでも作るのか!?

『II』に登場していたモンスターが装いも新たに再登場だ!!

経験値とお金を稼ぐならこの場所……ということで、見るからに強そうなモンスターが続々登場する闘技場(?)を紹介しよう。ここには、かつて『FFII』に登場していたモンスターが再登場するのだ。イベントクリアとは別に、その復活組を発見するっていうのも楽しいかもね。

グロテスクなモンスターが次々と襲いかかる!

この闘技場(?)にはいったい何が待ち受ける!?

4
INFORMATION FOUR

1体だけで登場するヤツ



↑コイツは『II』からの復活組。パーティ全員に炎を浴びせるイヤなヤツだ。『VI』でも変わらない?



↑『II』の闘技場でパーティが戦うモンスターがこのベヒーモスだ。やっぱり出てきたかという感じ。

群れをなして登場するヤツら



↑2匹いるバンパイアソーンは『II』に出ていたヤツだ。毒を持っているはずだから気をつけなきゃな。



↑『II』には、クリティカルヒットでないと効果がないブラックプリンというのがいた。コイツも?



↑コイツはおなじみ。ダメージを受けると自爆するというとんでもないヤツだ。一気に倒さないと。

モンスターはまだまだ登場!『II』からの復活組はどれだ?

右で紹介した以外にも、下の写真のモンスターがこの闘技場(?)に登場する。この中にも当然、『II』からの復活モンスターがいるぞ(たとえばヒルギガース)。

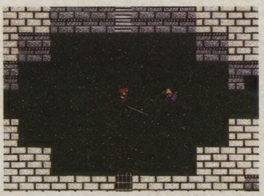


❶ドラゴン
❷ヒルギガース
❸ヘルズハーレー
❹マルコシアス
❺ウェアラット
❻アルテサンサン＆モルボル(2匹いるほう)

CHECK

かつて『II』に闘技場があったことを覚えているか

上記で紹介した闘技場らしき場所。覚えている読者も多いと思うけど、実は、『II』にも闘技場が登場したのだ。『II』のモンスターが再登場するっていうのも、これが関係してるんじゃないかな。





⬅これが『II』の闘技場だ。ここには皇帝がいた。⬅『VI』では何が待ち受けているのだろうか……。

5 ガストラ帝国首都ベクタは大海の彼方に!?

INFORMATION FIVE **飛空艇に乗っていざ突入だ!!**

[スクープ!!]

人間界と幻獣界を隔てる「封魔壁」…

右の画面写真をご覧あれ。暗くてちょっと見にくいけどカンベンしてね。コレっていったい何だと思う？実は人間界と幻獣界を隔てるという「封魔壁」と呼ばれるものなんだ。扉（？）の向こうにはどんな世界が広がっているんだろうね。





大陸から海へ

⬆大陸から海へ出る飛空艇。それにしても、空が暗いのはどうしてだろう……。



前方に光が

⬆海を下方に見ながら突き進んでいくと、前方に光が。いったい何があるのか。

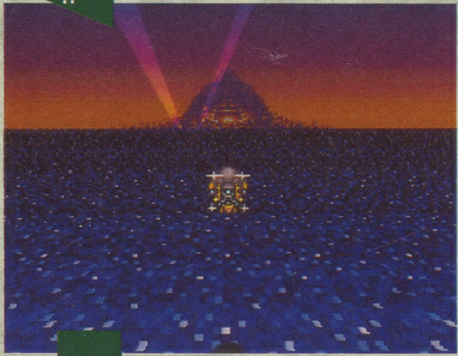
警備用（？）のサーチライトが暗黒の大空を照らす

ガストラ帝国の首都がベクタという名の機械都市であることは、すでに紹介ずみ。今回は、そのベクタについての最新情報を入手したぞ。右の連続写真を見てもらえればわかると思うけど、ベクタは海に浮かんでいるのだ。そして、どうやら飛空艇がないと行くことはできないみたい。でも、サーチライトが周辺を照らしているから、潜入するのは困難かもしれないぞ。



ここがベクタ!!

⬆さらに進むと、山みたいなものが見えてきた。光はそこから発せられている。



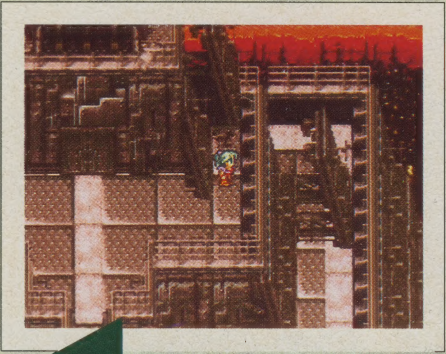
⬆これがガストラ帝国首都ベクタだ。光は、警備のためのサーチライトのようだ。

勝 CHECK ベクタは別の世界にある!?

右の飛空艇の画面写真。これを見て何か気づいたことはない？　そう、この写真には、ワールドマップが表示されてないんだ。前回紹介した飛空艇の画面写真には表示されていたのに……。まさか、『V』のように別世界があって、ベクタはそこにある!?



⬆これは前回紹介した飛空艇の画面写真。右下にしっかりワールドマップが表示されている。



首都ベクタへ潜入だ!!

数多くの個性豊かなアクセサリー類 6

装備をすればアビリティがくっつけられる! INFORMATION SIX

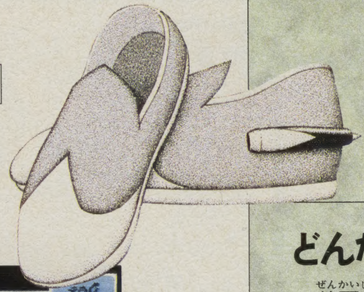
どんなキャラでも簡単にアビリティがつけられる

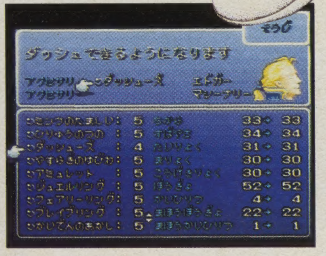
前回紹介したように、『VI』のアビリティは、アクセサリー屋でアクセサリーを購入し、装備するだけでつけられるという、『V』に比べて非常に簡単なシステムとなった。さらに前回の補足情報として、アクセサリーは基本的にどのキャラクターでも、最大2個まで同時に装備することができるようなのだ。さて、そのアクセサリー、前回取り上げた「ダッシューズ」を含めた6種類のアクセサリーを、それぞれのアビリティ効果、そしてイラストを交えながら紹介しよう。

ダッシューズ

［ダッシュでの移動が可能になる］

その名のとおり、ダッシュができるようになる靴。『V』のシーフの「ダッシュ」だね。



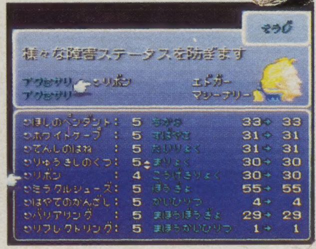


リボン

［ステータス異常を防ぐ］

石化や麻痺などのステータス異常を防ぐことができる。『VI』でも入手するのは終盤?





スナイパーアイ

［物理攻撃が必ず成功する］

武器やアイテムなどによる攻撃が必ず成功する。魔法が使えないキャラに装備させたい。



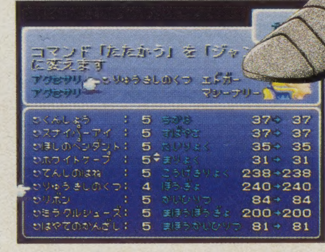


竜騎士の靴

［戦闘でジャンプ攻撃ができる］

「たたかう」のコマンドが「ジャンプ」に変化し、ジャンプ攻撃ができる。竜騎士だね。



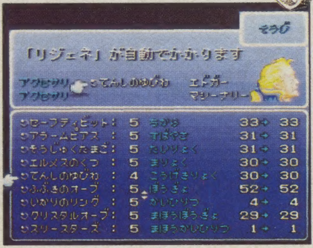


天使の指輪

［HPが自動的に回復する］

リジェネ（HPが自然回復）が自動的にかかる。リジェネは時魔道士の魔法だったね。

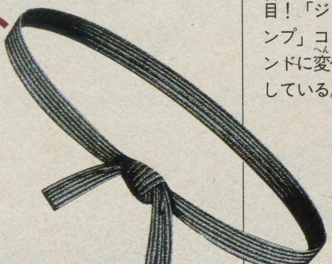


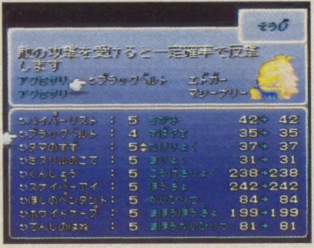


ブラックベルト

［攻撃を受けると反撃する］

敵の攻撃を受けると、一定の確率で反撃する。『V』のモンクの「カウンター」と同じかな。







➡左下に注目！「ジャンプ」コマンドに変化している。



➡エドガーは天高くジャンプし、この後攻撃をするはず。

7 みんなお待ちかね(？)の武器情報

INFORMATION SEVEN **リアルなイラスト入りでドッサリ紹介だ!!**

『FF』シリーズの武器は多種多彩！その一部を紹介するぞ

魔法の数もさることながら、武器や防具の数も多いのが、『ＦＦ』シリーズの特徴。『Ｖ』を例にとると、剣、刀、槍、斧、杖、弓矢、竪琴、鞭、鐘、手投げ武器などがある。そして、それぞれの種類の中でさらに細かく分類されるわけだから(たとえば剣には剣、短剣、騎士剣がある)、実際、武器の総数はものすごい数になるのだ。というわけで、今回は『Ⅵ』に登場するたくさんの武器、そのほんの一部を紹介しよう。武器・防具の情報は入手次第、またすぐにお届けするぞ。

刀

東方の国の戦士サムライの常備品

刀というだけあって、『Ｖ』では侍しか装備ができなかった。そう考えると、『Ⅵ』ではカイエンだけしか装備できないかも……。右の２本の刀は、『Ｖ』でも登場していたよね。



←阿修羅

正宗→

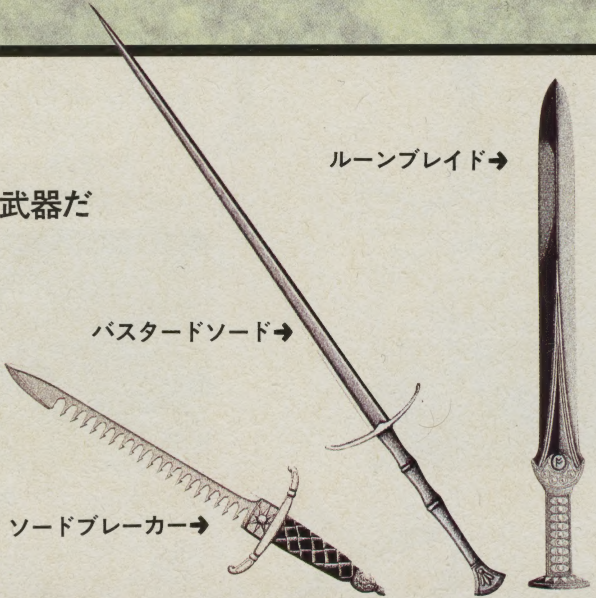


←刀といえばやっぱりカイエンだよなあ……。「ひっさつけん」も使えるし。

剣

一番基本となる武器だ

ソードブレーカー、バスタードソードは『Ⅵ』で初めて登場する剣のようだ。そしてルーンブレイド。ＭＰを消費してクリティカルヒットを出す剣ってことで、すでにおなじみ。



ルーンブレイド→

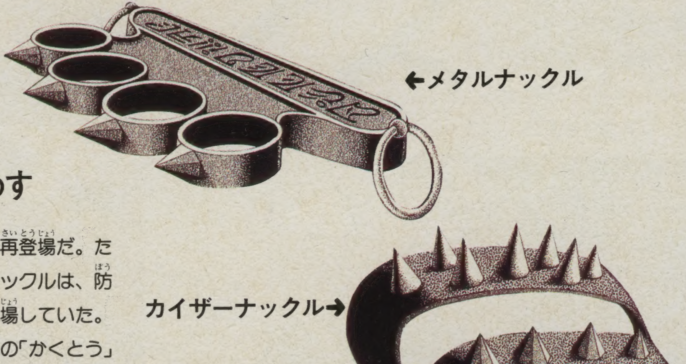
バスタードソード→

ソードブレーカー→

爪

手に装着して敵を叩きのめす

爪は『Ⅳ』からの再登場だ。ただ、右のカイザーナックルは、防具として『Ｖ』に登場していた。装備すると、モンクの「かくとう」と同じ効果が現われるんだよね。



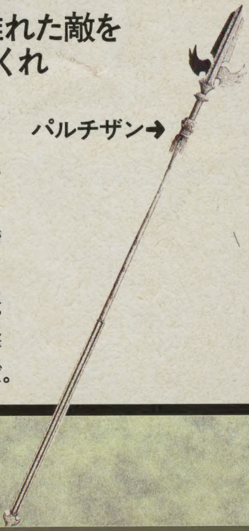
←メタルナックル

カイザーナックル→

槍

少し離れた敵を突きまくれ

『Ｖ』の槍といえば、竜騎士だけが装備することができた武器だ。P25で紹介した「竜騎士の靴」を装備して、ジャンプをすれば、竜騎士のように槍で攻撃することになるようだ。



パルチザン→

短刀

素早い動きで敵を切りつける

『V』にもあった、右の2本の短刀。盗賊のナイフはその名のとおり、シーフ用の短刀だ。『VI』ではロック用らしい。マンイーターは踊り子だけが装備できた。別名"人喰い剣"。



手投げ武器

遠くから敵に向かって投げつける

『V』では、忍者だけが装備可能だった風魔手裏剣。シャドウだけが使えるということらしい。カードは『FF』初登場。これはやっぱり、ギャンブラーのセッツァー専用武器だね。







⬆風魔手裏剣を投げるシャドウ。彼以外は装備できない!?

忍刀

敵に忍びよるサムライの刀

名前の通り、忍者のみが扱える刀。右のくないは、『V』でも登場していたぞ。これも風魔手裏剣と同様、シャドウだけが使えるということだ。やはりシャドウは忍者!?



おまけ

『FF』シリーズではもうおなじみのデフォルメキャラ『VI』バージョンだ!!

『FF』シリーズのパッケージや取扱説明書などでおなじみとなった、2頭身キャラクターのイラスト。『VI』では、それが3頭身になっているのだ。そこで、すでに本誌で紹介ずみの7人のイラストをお見せしちゃおう。



マッシュ



ロック



シャドウ



ティナ



カイエン



エドガー



セッツァー

最強レベルまでやりこんでみよう!

SFC	エニックス	¥9,600	発売中	RPG	12M	B

SFC版 ドラゴンクエストI・II

直取り 生情報 第16弾

『DQ I』の情報は前回の「最後の特別大ヒント」でおしまい。今回は『II』のベラヌールから、満月の塔までをくわしくガイドするぞ。詰まっている人には見逃せない情報も満載だ。



ようやく目的の見えてきた『DQ II』。どうやら5つの紋章が大事なカギを握っているようだが……。

ベラヌール





テパ

満月の塔



5つの紋章集めは、あせらずじっくりといこう

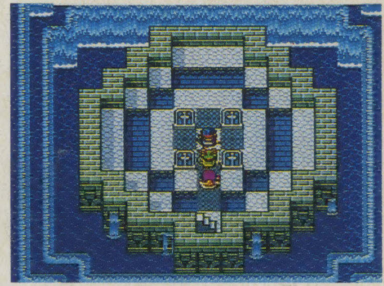


⬆「つよさ」を見れば、現在集まっている紋章の数もわかる。ここまでに、これくらいは集めているかな？

竜王の城で聞いた情報から、ハーゴンを倒すためには、まず5つの紋章を集めなければならないことはわかった。が、だからといって、そこからシャカリキになって紋章集めに精を出す必要はない。これまでどおり、新たな町を見つけたらそこで情報を聞き、ダンジョンがあれば、そこをクリアしていけば、自然に紋章は揃っていくハズだ。

ただし、新しいカギを入手するたびに、今までに訪れた町へ行って、扉をチェックするという基本だけは忘れないようにね！

すべての紋章がそろったら…

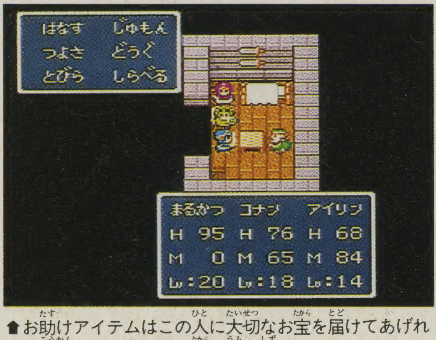


⬅すでに見つけている人がいるかな？ 紋章が揃ったら、ここに来よう。

紋章のありかを教えるお助けアイテムを使え!!

それでも、どうしても紋章の集まりが悪い、という人は、お助けアイテムを使おう。紋章のある場所で、それを使えば反応してくれるという「山○の笛」を持っているかな？ 「ない！」という人はもう一度、ルプガナへ行って、困っている人を見つけ出して、探し物を届けてあげよう。

そして、手に入れたら今までに行った町やダンジョン、ほこらでその笛を吹きまくるのだ。反応があれば、そこに紋章があるということ。見落としがないか、じっくり探しまくれ！



⬆お助けアイテムはこの人に大切なお宝を届けてあげれば、交換してくれる。お宝は海に沈んでいるぞ！

⬇一見、普通の教会。ところが、ここで「山○の笛」のくわしい使い方を教えてくれるのだ！



